

Buchem, Ilona

Diversität und Spaltung. Digitale Medien in der Gesellschaft

Ebner, Martin [Hrsg.]; Schön, Sandra [Hrsg.]: L3T. Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien. 2. Auflage. 2013, [9] S.



Quellenangabe/ Reference:

Buchem, Ilona: Diversität und Spaltung. Digitale Medien in der Gesellschaft - In: Ebner, Martin [Hrsg.]; Schön, Sandra [Hrsg.]: L3T. Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien. 2. Auflage. 2013, [9] S. - URN: urn:nbn:de:0111-opus-83642 - DOI: 10.25656/01:8364

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-opus-83642>

<https://doi.org/10.25656/01:8364>

Nutzungsbedingungen

Dieses Dokument steht unter folgender Creative Commons-Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/deed> - Sie dürfen das Werk bzw. den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen sowie Abwandlungen und Bearbeitungen des Werkes bzw. Inhaltes anfertigen, solange sie den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen und die daraufhin neu entstandenen Werke bzw. Inhalte nur unter Verwendung von Lizenzbedingungen weitergeben, die mit denen dieses Lizenzvertrags identisch, vergleichbar oder kompatibel sind. Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

This document is published under following Creative Commons-License: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/deed.en> - You may copy, distribute and transmit, adapt or exhibit the work or its contents in public and alter, transform, or change this work as long as you attribute the work in the manner specified by the author or licensor. New resulting works or contents must be distributed pursuant to this license or an identical or comparable license.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.



Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft

Ilona Buchem

Diversität und Spaltung

Digitale Medien in der Gesellschaft

Die Verbreitung und Nutzung von digitalen Medien in der Gesellschaft befindet sich im Spannungsfeld zwischen Diversität und Spaltung. Digitale Medien bringen neue Chancen und eröffnen neue Wege. Lernende erhalten einen Zugang zu diversen Wissensressourcen, vielfältige Möglichkeiten der sozialen Vernetzung und eine große Bandbreite an digitalen Werkzeugen, die das Lernen unterstützen können. Gleichzeitig sind mit der Nutzung von digitalen Medien verschiedene Risiken und Probleme verbunden. Mit der Nutzung von digitalen Medien entstehen neue Formen der Gewalt, die Kluft zwischen den Nutzenden und Nicht-Nutzenden wird immer größer, und die sozialen Ungleichheiten werden durch die Nutzung von digitalen Medien vertieft. Dieses Kapitel diskutiert den Einsatz von digitalen Medien (unter anderem Internet, soziale Medien und Web 2.0, mobile Technologien) im Bildungskontext aus der Perspektive der Diversität und Spaltung. Es werden verschiedene Formen und Aspekte von Diversität und Spaltung im Kontext der digitalen Medien diskutiert und Beispiele aus der Praxis als Anregungen für eine diversity-orientierte Medienpraxis vorgestellt.



1. Einführung

Medien, und gegenwärtig vermehrt die digitalen Medien (Internet, soziale Medien, mobile Technologien), haben einen prägenden Einfluss auf verschiedene Generationen. Generationen können im soziologischen Sinne als ein Zusammenhang und ein Miteinander von Individuen definiert werden, die einen gemeinsamen kulturellen Kontext und eine ähnliche Perspektive auf Ereignisse teilen (Becker, 2008). Dabei gehören Medien als Begleiter aller Situationen im Alltag zu wesentlichen Elementen für die Herausbildung von Generationen. Alleine die Hochkonjunktur des Begriffs ‚Mediengeneration‘ mit den aktuell populären Ausprägungen, wie ‚Generation X‘, ‚Digital Natives‘ oder ‚Netzgeneration‘, weist auf die Grundannahme zur sozialisierenden Funktion der Medien in der Gesellschaft hin. Einer Mediengeneration gemeinsam können bestimmte Mediennutzungspraktiken, Medienerfahrungen, Einstellungen gegenüber Medien und kollektiv-biografische Erinnerungen sein (unter anderem Baacke, 1999; Volkmer, 2006; Süß, 2007). Die Sozialisationsfunktion von Medien steht im Vordergrund der Mediensozialisationsforschung. Zahlreiche Forschungsarbeiten in diesem Feld zeigen, dass Medien tatsächlich eine wichtige soziale, kulturelle, politische, Meinung und Kompetenz bildende, sowie orientierende Rolle spielen (unter anderem Theunert & Schorb, 2004). Die sozialisierende Funktion von Medien wird häufig als generationsprägend interpretiert. So werden zum Beispiel Jugendliche plakativ mit dem Begriff ‚Net-Generation‘ etikettiert oder die Jahrgänge ab 1980 als eine Geburtskohorte von digitalen Einheimischen (Digital Natives) betrachtet (Prensky, 2001; Palfrey und Gasser, 2008). Insbesondere die These zu Digital Natives, nach der es eine Generation gäbe, die mit digitalen Technologien, vor allem Internet, aufgewachsen ist und im Gegensatz zu digitalen Immigranten (Digital Immigrants) mit Medien grundsätzlich vertrauter, offener und intensiver umgeht, wurde mehrmals infrage gestellt (Hugger, 2010; Bohnenkamp, 2011).

Ein genauer Blick zeigt nämlich, dass sich Medienerfahrungen und Nutzungspraktiken bei gleichen Altersgruppen deutlich unterscheiden können. So kommt die DIVISI-Studie über die digitalen Milieus beispielsweise zur Schlussfolgerung, dass es innerhalb von Generationen unterschiedliche Einstellungs- und Verhaltenstypen gibt, die digitale Medien unterschiedlich nutzen (DIVISI, 2012). Die Studie „D21-Digital-Index“ zum Digitalisierungsgrad in Deutschland zeigt wiederum, dass es erhebliche regionale Unterschiede im digitalen Zugang, in der Nutzung und den Kompetenzen gibt. Selbst innerhalb der gleichen Generationen gibt es gravierende Unterschiede im Zugang und Nutzung von digitalen Medien, zum Beispiel zwischen Männern und Frauen, zwischen Menschen mit unterschiedlichem Bildungshintergrund oder im internationalen Vergleich zwischen Menschen in den verschiedenen Weltregionen (Comscore, 2010, 2013).

Die Unterschiede in Zugang und Nutzung digitaler Medien platzieren auch die Bildungspraxis im Spannungsfeld zwischen Diversität und Spaltung. Diversität steht dabei synonym für Vielfalt und Verschiedenheit, unter anderem in Bezug auf Medien, Themen, Objekte, Herangehensweise und Problemlösungen. Spaltung wiederum beschreibt eine Kluft, Trennung oder Teilung in der Gesellschaft. Bezogen auf die Mediennutzung ist hier von der digitalen Spaltung die Rede. Digitale Spaltung beschreibt die Chancenunterschiede im Zugang (zum Beispiel Internetzugang) aber auch in der Art der Nutzung von digitalen Medien.

In diesem Beitrag werden die Phänomene Diversität und Spaltung im Blick auf die inklusive Medienpädagogik und inklusive Medienbildung diskutiert, welche als Praxis- und Forschungsfelder das Thema Inklusion in den Vordergrund stellen (Schorb & Theunert, 2012). Im Folgenden werden ausgewählte Aspekte von Diversität und Spaltung sowie Beispiele aus der Bildungspraxis skizziert. Abschließend gibt es Empfehlungen für diversity-orientierte Medienpraxis und Übungsaufgaben zur Vertiefung und Reflexion der hier angerissenen Themen. Dabei gilt es, die Vielfalt und die Unterschiede wahrzunehmen und die Diversität beim Einsatz von Neuen Medien in der Bildungspraxis gezielt zu fördern.



Digitale Medien eröffnen neue Zugangswege und Beteiligungsmöglichkeiten an der Erstellung und Nutzung von Wissen. Gleichzeitig führen Unterschiede im Zugang und bei Nutzung von digitalen Medien zu einer wachsenden Kluft in der Gesellschaft. Ein diversität-fördernder Einsatz von digitalen Medien zum Lernen und Lehren gewinnt an Bedeutung.

In der Praxis

Das Zentrum für Kompetenzentwicklung für Diversity Management in Studium und Lehre an Hochschulen in NRW informiert über Diversityprojekte und Good Practice zu Diversity Management in der Bildung. URL: <http://www.komdim.de/>

2. Diversität

Diversität bedeutet Vielfalt und Unterschiedlichkeit zugleich. Der englische Begriff ‚Diversity‘ hat seinen Ursprung in der amerikanischen Bürgerrechtsbewegung und wird heutzutage mit den Forderungen nach Gleichstellung, Chancengerechtigkeit, Antidiskriminierung, Partizipation und Inklusion in einen Zusammenhang gebracht. Diversity beziehungsweise Diversität beschreibt demnach ein Konzept zur Förderung von Chancengerechtigkeit und Vielfalt, unter anderem kultureller, sozialer, alters- oder geschlechtsbezogener Vielfalt. Diversity als gleichstellungsorientierter Umgang mit Unterschieden und Gemeinsamkeiten betont die Bedeutung einer wertschätzenden Haltung und gleichstellungsorientierter Handlung (Klappenbach, 2009).

Theorie: Diversität und Inklusion

Das Prinzip der Wertschätzung und Anerkennung von Vielfalt im Kontext von Bildung und Erziehung liegt der inklusiven Pädagogik zugrunde. Im Zusammenhang mit der Verwendung von digitalen Medien zur Förderung von Inklusion ist von der inklusiven Medienpädagogik und der inklusiven Medienbildung die Rede. Eine Richtung in der inklusiven Medienpädagogik und Medienbildung konzentriert sich auf die Gestaltung von mediengestützten Angeboten für Menschen mit kognitiven und körperlichen Beeinträchtigungen. Hier werden vor allem Barrierefreiheit, gleiche Chancen im Zugang zu Medien und chancengerechte Mediennutzung thematisiert. Der Fokus auf die Inklusion ist auch vor dem Hintergrund der UN-Behindertenrechtskonvention zu sehen, welche die Verwirklichung eines inklusiven Bildungssystems fordert. Diese betrifft vor allem die Eröffnung von Bildungschancen und Ermöglichung einer gleichberechtigten Teilhabe in der Gesellschaft, inklusive des Bildungssystems. Mit dieser Forderung ist ein radikales Umdenken notwendig. Im Gegensatz zur Integration, die eine Anpassung, zum Beispiel eines behinderten Menschen, verlangt, fordert die Inklusion die Anpassung des Systems selbst. Inklusive bedeutet demnach auf die Bedürfnisse der Betroffenen ausgerichtet, die Individualität respektierend und diese als Vielfalt und Bereicherung anerkennend (Tiez, 2009).

Die Verengung auf die Behinderung in der Diskussion um die inklusive Medienpädagogik und inklusive Medienbildung kann jedoch auch kritisch betrachtet werden (Werning & Stuckatz, 2012), so werden andere Gruppen mit Bedarf an gleichstellungsorientierter Förderung, unter anderem Frauen, Seniorinnen und Senioren, Menschen mit Migrationshintergrund, in der Debatte um die inklusive Medienbildung nicht beachtet. Diese und andere Gruppen dürfen jedoch aus der inklusiven Medienpädagogik beziehungsweise Medienbildung nicht ausgeklammert werden.

Für den bewussten Umgang mit der Vielfalt, unter anderem in Bildungskontexten, spielt die sogenannte Diversity-Kompetenz eine wichtige Rolle. Diversity-Kompetenz umfasst unter anderem das Wissen über Diversity-Aspekte (z. B. Wissen über eine Kultur oder Gleichstellung der Geschlechter), Einstellungen (zum Beispiel eine wertschätzende Haltung gegenüber Andersartigkeit, gleichstellungsorientierter Umgang mit Gemeinsamkeiten und Unterschieden) und Fähigkeiten (zum Beispiel Fähigkeit zur Selbstreflexion und zum Perspektivenwechsel). Im Folgenden werden einige Schlüsselthemen zur Förderung von Diversität und Inklusion skizziert und ausgewählte Beispiele aus der Praxis der inklusiven Medienpädagogik und Medienbildung vorgestellt.



Inklusive Medienpädagogik und inklusive Medienbildung bezeichnen einen Ansatz zur Nutzung von Medien nach dem Prinzip der Förderung und Wertschätzung von Vielfalt. Dabei wird Diversity-Kompetenz der Lehrenden und Lernenden als eine Grundlage für den bewussten und konstruktiven Umgang mit Unterschieden und Ungleichheiten gesehen.

In der Praxis

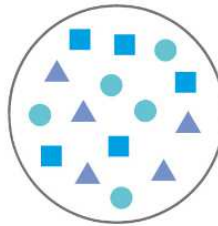
Das Projekt „medienkompetent teilhaben!“ der LAG Lokale Medienarbeit NRW e. V. (LAG LM) und der Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH berichtet über barrierefreie Medienbildung und bietet eine Weiterbildung „Inklusive Medienpädagogik“ für Pädagoginnen und Pädagogen mit Fokus auf Audio- und Videoarbeit, Web 2.0, Computerspiele, unterstützende Technologien und Medienrecht an. URL: <http://www.inklusive-medienarbeit.de>

Abbildung 1: Visualisierung und Abgrenzung des Begriffs „Inklusion“; Autor: Robert Aehnelt, Quelle: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Schritte_zur_Inklusion.svg

EXTINKTION

„Auslöschung“

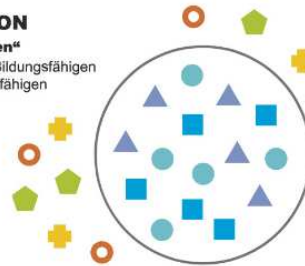
Trennung von lebenswerten und lebensunwerten Leben



EXKLUSION

„Ausschließen“

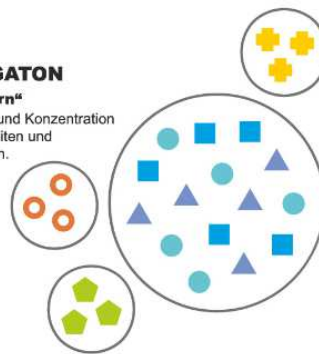
Trennung von Bildungsfähigen und Bildungsunfähigen



SEGREGATION

„Aussondern“

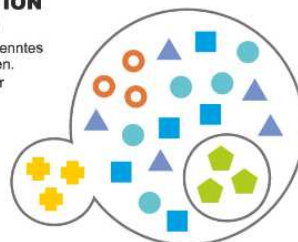
Separierung und Konzentration nach Fähigkeiten und Eigenschaften.



INTEGRATION

„Eingliedern“

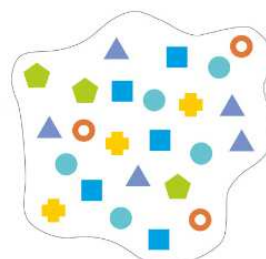
Fügt vorher Getrenntes wieder zusammen. Gemeinsam aber nebeneinander.



INKLUSION

„Einschließen“

Alle gemeinsam. Die Struktur passt sich den individuellen Bedürfnissen an.



CC BY-SA Robert Aehnelt

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:-Schritte_zur_Inklusion.svg

Beispiel: Zugang und Barrierefreiheit

Zugang und Barrierefreiheit gehören zu den Grundvoraussetzungen für Diversität und Partizipation an der (digitalen) Gesellschaft. Die Chancengerechtigkeit in den Zugangs- und Nutzungsmöglichkeiten von digitalen Medien setzt wiederum physische, intellektuelle, soziale und emotionale Fähigkeiten voraus (Bosse, 2012). Der Begriff ‚Zugang‘ wird dabei nicht nur im technisch-materiellen Sinne (z. B. Zugang zu Computer oder Internetanschluss), sondern auch im psychosozialen Sinne (zum Beispiel die Fähigkeit, relevante Informationen im Internet zu filtern oder soziale Netzwerke zum Lernen und Arbeiten aufzubauen) verstanden. Auch das Konzept von ‚Barrierefreiheit‘ bezieht sich nicht nur auf den Abbau von anwendungsbedingten Hindernissen (zum Beispiel Einsatz von Webstandards oder Skalierbarkeit), sondern schließt den Abbau von individuellen Hindernissen (z. B. mangelnden Vorkenntnissen im Umgang mit Medien oder fehlendes Interesse und Nichtnutzung von Medienangeboten) mit ein (Berger et al., 2010).

Laut der ARD/ZDF-Onlinestudie 2012 hat sich in den letzten zwölf Jahren die Anzahl der Internetnutzenden in Deutschland verdreifacht. Als Gründe für diesen Zuwachs werden unter anderem die zunehmende Aufgeschlossenheit der Bevölkerung gegenüber digitalen Medien, der Zugang zu einfach zu bedienenden Endgeräten (unter anderem Smartphones, Tablets) und kostengünstige Verbindungen gesehen (Eimeren & Frees, 2012). Aktuelle Rahmenbedingungen und technische Entwicklungen führen dazu, dass digitale Medien von internetdistanzierteren Nutzer/innen-Gruppen, zum Beispiel über 50-jährige Frauen und die Gruppe der 50-jährigen, formal niedriger gebildeten Personen, das heißt Menschen, die als „internetfern“ oder „onlineabstinent“ galten, vermehrt genutzt werden (Eimeren & Frees, 2005).

Die wachsenden Zahlen der Internetnutzenden sind jedoch nicht mit der Qualität der Nutzung gleich zu setzen. Die ARD/ZDF-Onlinestudie 2012 und die JIM-Studie 2012 zeigen, dass unter den Internetnutzenden eine eher passiv-konsumierende Haltung herrscht, das heißt nur wenige Internetnutzende sind an einer aktiven Gestaltung beteiligt, zum Beispiel nur wenige erstellen Videos oder schreiben in Blogs (Eimeren & Frees, 2012; JIM, 2012). Trotz einer sehr guten Versorgung mit Computern und mobilen Geräten in Deutschland und der guten Verfügbarkeit des Internets, nutzt nur etwa die Hälfte der Jugendlichen den Computer oder das Internet als Werkzeug für schulisches Lernen (JIM, 2012). Als eine wichtige Barriere auf dem Weg zur Entwicklung der Medienkompetenz wird unter anderem ein niedriger Einsatz von Computer und Internet in der Schule betrachtet: Die Arbeit mit Computer und Internet in der Schule ist eher selten (JIM, 2012). Als Gründe dafür werden unter anderem mangelnde Ausstattung der Schulen und fehlende technisch-didaktische Kompetenzen der Lehrenden zum Einsatz von Medien im Unterricht genannt (Wiggenhorn & Vorndran, 2003). Laut der Studie von BITKOM (2011) sind jedoch aktuell ein Umdenken und eine Verbesserung der Medienkompetenzen der Lehrenden festzustellen: 85 Prozent der Lehrenden stehen digitalen Medien positiv gegenüber, und mehr als drei Viertel sehen einen großen Nutzen im Einsatz digitaler Medien in der Schule. Das ist ein durchaus positives Ergebnis, denn ein bewusster und reflektierter Einsatz der Neuen Medien im Unterricht und die Ausbildung der Medienkompetenz, welche als eine Kulturtechnik, neben dem Lesen, Schreiben und Rechnen angesehen wird, ist eine wichtige Voraussetzung für die berufliche Laufbahn und lebenslanges Lernen (Wiggenhorn & Vorndran, 2003).



Zugang und Barrierefreiheit im Kontext der Mediennutzung sind wichtige Voraussetzungen für Diversität und Inklusion. Sie beschränken sich jedoch nicht nur auf technische Möglichkeiten, sondern umfassen auch individuelle Voraussetzungen, unter anderem Medienkompetenzen, die im Bildungssystem immer noch zu wenig Beachtung finden.

In der Praxis

Die Initiative iCHANCE des Bundesverbandes Alphabetisierung und Grundbildung e. V. nutzt digitale Medien (unter anderem Lernspiele und Lernmaterialien), um Barrieren im Zugang zur Bildung junger Erwachsener mit niedrigen Lese- und Schreibkompetenzen zu reduzieren. URL: <http://www.profi.ichance.de>

3. Spaltung

Der Begriff ‚Spaltung‘ wird in der Soziologie im Zusammenhang mit sozialen Ungleichheiten in einer Gesellschaft zusammengebracht, unter anderem eine Kluft zwischen Klassen, Schichten, sozialen Milieus (Burzan, 2004). Spaltungen zwischen verschiedenen Gruppen in der Gesellschaft entstehen unter anderem aufgrund der Unterschiede im sozialen Status, Einstellungen, Wertorientierungen und dem Bildungshintergrund. Soziale Spaltungen können u. a. das Konflikt- und Gewaltpotenzial in der Gesellschaft erhöhen.

Unter den Begriffen digitale Spaltung, digitale Kluft oder digitale Ungleichheit (englisch „digital divide“, „digital gap“, „digital inequality“) werden Unterschiede in den Zugangs- und Nutzungsmöglichkeiten von digitalen Medien, vor allem dem Internet, diskutiert. Dabei wird davon ausgegangen, dass der Zugang zum Internet und die Nutzung von digitalen Medien, im Sinne moderner Kulturtechniken, soziale, wirtschaftliche und politische Auswirkungen haben. So wird zum Beispiel argumentiert, dass Menschen mit dem Zugang sowie dem Wissen und der Fähigkeit, Medien kompetent zu nutzen, mehr Chancen haben, zum Beispiel um berufliche Kontakte zu knüpfen oder auf wichtige Informationen zurückzugreifen.

Das Problem der digitalen Spaltung wurde seit den 1990er Jahren zunächst hauptsächlich als Frage des Internetzugangs thematisiert. Trotz einer zunehmenden, globalen Internetversorgung, auch durch die Nutzung von mobilen Technologien, wird das Problem des Internetzugangs für manche Gruppen reduziert, für andere jedoch noch nicht gelöst. So sind nach wie vor deutlich mehr Menschen mit Beschäftigung online als Menschen ohne Arbeit (Initiative D21, 2012). Auch Frauen werden in vielen Ländern aus kulturellen, politischen oder religiösen Gründen von der Internetnutzung ausgeschlossen (Intel, 2012). Parallel zum Problem des Internetzugangs werden zusätzlich neue Formen digitaler Spaltung diskutiert. Die neuen Formen der digitalen Spaltung hängen häufig mit Ungleichheiten außerhalb des Internets zusammen.

Vor diesem Hintergrund ist von zwei Stufen beziehungsweise einer doppelten digitalen Spaltung die Rede. Neben der ersten Stufe der technisch bedingten Zugangskluft bezieht sich die zweite Stufe, sogenannte „Second Level Digital Divide“, auf die soziale, kulturell- und bildungsbedingte Spaltung (Hargittai, 2002; Bonfadelli, 2002). Diese Art von Spaltung spiegelt sich in der Qualität der Mediennutzung wider. Dabei knüpft die Argumentation zur doppelten digitalen Spaltung an die These der Wissenskluff an. Diese besagt, dass die Verbreitung von Massenmedien nicht zwingend zu einer kompetenteren oder besser informierten Gesellschaft führt. Im Gegenteil, durch den Zuwachs an Informationsmöglichkeiten und den erhöhten Informationsfluss werden Spaltungen in der Gesellschaft vertieft, zum Beispiel zwischen den bildungsaffinen und den bildungsfernen Bevölkerungssegmenten (Bonfadelli, 2002).



Digitale Spaltung ist ein multidimensionales Phänomen und hängt mit sozialen Ungleichheiten außerhalb des Internets zusammen.

In der Praxis

Die Initiative „Frauen ans Netz“ bietet eine breite Auswahl an Möglichkeiten, Medienkompetenz der Frauen zu entwickeln, wodurch die Geschlechterkluff (englisch „gender gap“) in der Internetnutzung reduziert werden kann. URL: <http://www.frauen-ans-netz.de/>

Theorie: Spaltung und Exklusion

In der Debatte um die digitale Spaltung ist häufig von Exklusion die Rede. Der Begriff „Exklusion“ — als Gegenbegriff zu Inklusion — wird im Sinne der Ausschließung verwendet. Dabei kann es sich sowohl um eine Ausschließung aus der Gesellschaft als auch in der Gesellschaft handeln (Kronauer, 2010). Exklusion durch digitale Spaltung kann verschiedene Formen annehmen. So ist beispielsweise mit einem zunehmenden sozialen Druck, digitale Medien nutzen zu müssen, um soziale Teilhabe und Zugehörigkeit zu bewahren, die Gefahr verbunden, aus einem Freundes- oder Bekanntenkreis ausgeschlossen zu werden. Die neuen Formen der Kommunikation und Zusammenarbeit wirken sich nicht nur auf das soziale Miteinander, sondern auch auf das berufliche und politische Leben aus. So sind Menschen ohne Zugang zum Computer oder Internet aus den wichtigen Teilen der gesellschaftlichen Kommunikation ausgeschlossen. Auch die Unterschiede in der gesellschaftlichen Partizipation werden durch den Zugang und Nutzung von digitalen Medien verstärkt. Laut der aktuellen Studie von Intel (2012) mit dem Titel „Women and the web“, bleiben Mädchen und Frauen in vielen Entwicklungsländern von der Internetnutzung fern, sei es aufgrund eines beschränkten Zugangs zu internetfähigen Geräten, Analphabetismus oder kultureller Überzeugungen, unter anderem es sei unangemessen, wenn Frauen Internet nutzen (Intel, 2012). Auch frühere Studien weisen auf einen geringen Frauenanteil der Internetnutzenden, der bei ca. 25 Prozent in Afrika, 22 Prozent in Asien und 6 Prozent im Nahen Osten lag (Hafkin & Taggart, 2001; Hafkin, 2006).



Exklusion ist ein Gegenbegriff von Inklusion und beschreibt eine Ausschließung, zum Beispiel aus einer sozialen Gruppe, die zu einer Verstärkung der digitalen Spaltung führen kann.

In der Praxis

Das Programm „Watch your web“ informiert Jugendliche spielerisch über die Risiken der Internetnutzung, um der sozialen Ausgrenzung zum Beispiel durch Cybermobbing, vorzubeugen. URL: <http://www.watchyourweb.de/>

Beispiel: Cybermobbing

Die gleichen Vernetzungs- und Verlinkungsstrukturen im Internet, die einen Zugang zu Lernressourcen und sozialer Vernetzung im positiven Sinne ermöglichen, werden zugleich als ein wesentlicher Aspekt der Gewaltproblematik im Internet gesehen (Grimm et al., 2008). Dabei ist eine der meist bekannten Gewaltformen im Internet das Cybermobbing. Als Cybermobbing beziehungsweise Cyberbullying wird das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer mithilfe digitaler Medien in der sogenannten „Cyberwelt“, zum Beispiel unter Verwendung von E-Mails, Instant Messenger, Chats, Foren, sozialen Netzwerken, Video-Portalen, mobilen Telefonen, definiert (Quelle: <http://www.klicksafe.de>).

Die Angreifer/innen handeln oft anonym, die Täter/innen und Opfer kennen sich jedoch meist auch in der „realen“ Welt. Cybermobbingattacken können verschiedene Formen annehmen. Es können beispielsweise diffamierende Fotos oder Filme eingestellt und verbreitet werden, Lästereien oder Unwahrheiten über eine bestimmte Person in sozialen Netzwerken verbreitet, oder Beleidigungen und Bedrohungen via E-Mails, Chats, Foren oder Ähnliches verschickt werden. Zu den verschiedenen Ausprägungen von Cybermobbing gehören unter anderem Flaming (verletzende Kommentare, vulgäre Pöbeleien), Harrassment (zielgerichtete, wiederkehrende Attacken), Denigration (Verbreiten von Gerüchten), Impersonation (Auftreten unter falscher Identität), Outing (Verbreiten intimer Details bzw. peinlicher Aufnahmen), Exclusion (Ausgrenzung aus einer Gruppe), Cyberstalking (sexuell-motivierte Verfolgung), Cyberthreats (offene Androhung von Gewalt) (Grimm et al., 2008). Die Gründe für das Cybermobbing sind vielfältig. Das Cybermobbing dient unter anderem als Ventil für aufgestaute Aggressionen und als Instrument der Macht, oder es wird dazu verwendet, sich einen bestimmten Ruf zu verschaffen, zum Beispiel besonders „cool“ zu sein oder als Teil einer Gemeinschaft angesehen zu werden (Quelle: <http://www.klicksafe.de>).

Das Cybermobbing wird von den angegriffenen Personen meistens als Verletzung, Bloßstellung oder Demütigung empfunden. Es kann zu psychosomatischen Beschwerden, unter anderem mit depressiven Erschöpfungs- und Angstzuständen, führen. Das Leiden der Opfer von Cybermobbing kann im Extremfall sogar zum Selbstmord führen. Die Cybermobbingvorgänge sind von außen schwer zu beobachten, da sie häufig in einem abgeschlossenen Raum stattfinden, z. B. auf mobilen Telefonen. Aus diesem Grund haben Eltern, Lehrende und Mitschüler/innen nur wenig Einblick in die Cybermobbingattacken, die häufig über einen längeren Zeitraum stattfinden.

Aktuelle Studien zeigen, dass das Cybermobbing ein ernst zu nehmendes Problem ist. Nach der Studie von Quandt und Festl (2013) nimmt das Cybermobbing, vor allem in Schulen, zu. Die Forschenden konnten in der 10. Klasse bereits 14 Prozent der Schüler/innen als Täter identifizieren. Es gibt eine Reihe von Maßnahmen, die vor Cybermobbing schützen können. Da eine klare Unterscheidung zwischen den Täterinnen und Tätern und den Opfern nicht immer möglich ist (Quandt & Festl, 2013), ist eine Sensibilisierung sowohl seitens der potenziellen Täter und Täterinnen als auch der potenziellen Opfer wichtig. Auch Kontrollmaßnahmen, zum Beispiel das Einsehen der aktuellen Internetaktivitäten durch Lehrende und Eltern, und Thematisierung der Probleme und Aufklärung in Bildungskontexten, zum Beispiel Integration in den Unterricht (siehe Merksatz unten), können gegen Cybermobbing eingesetzt werden. Wichtig ist auch, die positive Nutzung und Erfahrungen mit neuen, digitalen Medien in Bildungskontexten zu fördern, zum Beispiel digitale Medien in der Schule gezielt einzusetzen, um den Aufbau von sozialen Lernnetzwerken zu ermöglichen.



Es gibt zahlreiche Informationen und Hilfe zu Cybermobbing im Internet, zum Beispiel sind Tipps für Kinder und Jugendliche auf der Seite des Bundesfamilienministeriums zu finden. URL: <http://www.bmfsfj.de/cybermobbing>. Bei <http://www.klicksafe.de/> stehen Hilfestellungen und Unterrichtsmaterialien per Download bereit. Das Bündnis gegen Cybermobbing bietet Hilfe und Ratgeber an. URL: <http://www.forum-cybermobbing.eu/>

In der Praxis

Gespräch mit Thorsten Quandt zur Studie "Cybermobbing in Schulen". Im Radiobeitrag des Netzjournals beschreibt Thorsten Quandt die verschiedenen Formen von Cybermobbing. URL: <http://www.mdr.de/mdr-figaro/lebensart/audio611622.html>

In der Praxis

Unterrichtsskizze zu Cybermobbing. Ein Beispiel für ein Unterrichtsmodul zum Thema Cybermobbing mit Informationen zu Unterrichtsmaterialien. URL: <http://www.mediaculture-online.de/Cybermobbing.2014.0.html>

4. Fazit

Digitale Medien bringen zum einen neue Chancen mit sich, zum Beispiel Zugang zu diversen Wissensressourcen, vielfältige Möglichkeiten der sozialen Vernetzung und eine große Bandbreite an digitalen Werkzeugen, die das Lernen unterstützen können. Auch Minderheiten, Randgruppen oder von Chancenungleichheit betroffene Gruppen, zum Beispiel Migrantinnen und Migranten, Frauen, Seniorinnen und Senioren, Menschen mit Behinderung, können durch die Nutzung digitaler Medien einen besseren Zugang zu Informationen und Anbindung an die Gesellschaft finden. Gleichzeitig entstehen jedoch in der Gesellschaft zahlreiche Spaltungen, zum Beispiel Exklusion durch Cybermobbing oder die zunehmende Kluft zwischen den Nutzenden und den Nicht-Nutzenden von lernförderlichen, medialen Angeboten. In diesem Kapitel wurden verschiedene Formen von Diversität und Spaltung im Kontext von digitalen Medien diskutiert und Beispiele aus der Praxis vorgestellt. Abschließend gibt es drei Reflexions- und Gestaltungsaufgaben, die dazu anregen sollen, digitale Medien in Bildungskontexten zur Förderung von Diversität und Inklusion einzusetzen.



1. Schreiben Sie Ihre Reflexion zum Thema Diversität und Spaltung und entwickeln Ihre Forschungsfragen, zum Beispiel in Bezug auf Ihre eigene Bildungspraxis.
2. Erstellen Sie eine MindMap zum Thema Diversität und Spaltung und versuchen Sie, die verschiedenen Aspekte strukturiert darzustellen. Verwenden Sie dazu zum Beispiel die Anwendung MindMeister. URL: <http://www.mindmeister.com/de> Teilen Sie den Link zu Ihrer MindMap via Twitter und verwenden Sie dabei den Hashtag #L3T.
3. Entwickeln Sie eine Idee für ein Medienprojekt, in dem digitale Medien eingesetzt werden, um Diversität und Inklusion zu fördern. Welche Differenzmerkmale würden dabei im Fokus stehen (zum Beispiel Geschlecht, Alter, Herkunft)? Wie könnten Sie mit Ihrem Medienprojekt zu mehr Chancengerechtigkeit beitragen?

Literatur

- Baacke, D. (1999). Die neue Medien-Generation im New Age of Visual Thinking. In: Gogolin, I.; Lenzen, D. (Hrsg.): Medien-Generation. Beiträge zum 16. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft. Opladen 1999, 137-148.
- Becker, H. A. (2008). Karl Mannheims „Problem der Generationen“ – 80 Jahre danach. Zeitschrift für Familienforschung, 20. Jahrg., 2008, Heft 2 – Journal of Family Research.
- Berger, A.; Caspers, T.; Croll, J.; Hofmann, J.; Kubicek, H.; Peter, U.; Ruth-Janneck, D.; Trump, T. (2010). Web 2.0 barrierefrei. Eine Studie zur Nutzung von Web 2.0 Anwendungen durch Menschen mit Behinderung. Bonn, Aktion Mensch (Hrsg.). URL: http://publikationen.aktion-mensch.de/barrierefrei/Studie_Web_2.0.pdf [2013-08-20].
- BITKOM (2011). Schule 2.0 Eine repräsentative Untersuchung zum Einsatz elektronischer Medien an Schulen aus Lehrersicht. Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e. V., Berlin. URL: http://www.bitkom.org/files/documents/BITKOM_Publikation_Schule_2.0.pdf.
- Bohnenkamp, B. (2011). Doing Generation. Zur Inszenierung von generationeller Gemeinschaft in deutschsprachigen Schriftmedien. transcript Verlag, Bielefeld.
- Bonfadelli, H. (2002): Von der Wissenskluft zur digitalen Kluft zwischen Informationsreichen und Informationsarmen. URL: http://www.medientage.de/db_media/mediathek/vortrag/500010/bonfadelli.pdf.
- Bosse, I. (2012). Standards der Medienbildung für Menschen mit Behinderung in der Schule. Online Magazin Medienpädagogik der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg, Ausgabe 15/2012, Medienpädagogik und Inklusion. URL: http://www.ph-ludwigsburg.de/fileadmin/subsites/1b-mpxx-t-01/user_files/Online-Magazin/Ausgabe15/Bosse15.pdf [2013-08-20].
- Burzan, N. (2004). Soziale Ungleichheit - eine Einführung in die zentralen Theorien. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften. .

- Comscore (2010). Women on the Web: How women are shaping the Internet. URL: http://uxscientist.com/public/docs/uxsci_5.pdf [2013-08-19].
- Comscore (2013). Europe Digital Future in Focus 2013. URL: http://www.comscore.com/ger/Insights/Presentations_and_Whitepapers/2013/2013_Europe_Digital_Future_in_Focus.
- DIVISI (2012). DIVSI Milieu-Studie zu Vertrauen und Sicherheit im Internet. URL: https://www.divsi.de/sites/default/files/presse/docs/DIVSI-Milieu-Studie_Gesamtfassung.pdf [2013-08-19].
- Eimeren, von B.; Frees, B. (2005). Nach dem Boom: Größter Zuwachs in internetfernen Gruppen. ARD/ZDF-Online-Studie 2005. URL: http://www.media-perspektiven.de/uploads/tx_mppublications/08-2005_Eimeren.pdf.
- Eimeren, von B.; Frees, B. (2012). 76 Prozent der Deutschen online – neue Nutzungssituationen durch mobile Endgeräte. Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2012. media Perspektiven 7–8/2012, 362-379.
- Grimm, P.; Rhein, S.; Clausen-Muradian, E.; Koch E. Eismann, Ch. (2008). Gewalt im Web 2.0. Der Umgang Jugendlicher mit gewalthaltigen Inhalten und Cyber-Mobbing sowie die rechtliche Einordnung der Problematik, Schriftenreihe der Niedersächsischen Landesmedienanstalt NLM, Band 23, VISTAS Verlag GmbH, Berlin.
- Hafkin, N.; Taggart, N. (2001). Gender, information technology, and developing countries: An analytic study. Washington, DC: Academy for Educational Development.
- Hafkin, N.J. (2006). Women, gender, and ICT statistics and indicators. In Hafkin, N.J. and Huyer, S. (Hrsg.), Cinderella or Cyberella? Empowering women in the knowledge society. Bloomfield, CT: Kumarian Press. International Center for Research on Women 29.
- Hargittai, E. (2002). Second-Level Digital Divide: Differences in People's Online Skills. <http://firstmonday.org/article/view/942/864> [2013-08-20].
- Initiative D21 (2012). (N)ONLINER Atlas 2012. Basiszahlen für Deutsch. Eine Topografie des digitalen Grabens durch Deutschland. Eine Studie der Initiative D21, durchgeführt von TNS Infratest. URL: <http://www.nonliner-atlas.de/>.
- Intel (2012). Women and the Web. Bridging the Internet gap and creating new global opportunities in low and middle-income countries. URL: <http://www.intel.com/content/dam/www/public/us/en/documents/pdf/women-and-the-web.pdf> [2013-08-20].
- JIM (2012). JIM-Studie 2012. Jugend, Information, (Multi-) Media, Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, Stuttgart 2012. URL: http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf12/JIM2012_Endversion.pdf [2013-08-20].
- Klappenbach, D. (2009). Diversity-Kompetenz in der Erziehungswissenschaft. Eine Strategie zur Umsetzung von Gleichstellung im Zusammenhang mit der aktuellen Hochschulreform. Peter Lang.
- Kronauer, M. (2010). Inklusion - Exklusion. Eine historische und begriffliche Annäherung an die soziale Frage der Gegenwart. Erstveröffentlichung bei Bertelsmann. Pedocs. Open Access Erziehungswissenschaften. URL: http://www.pedocs.de/volltexte/2010/2626/pdf/Kronauer_Inklusion_Exklusion_historische_begriffliche_Annaeherung_2010_D_A.pdf [20-08-2013].
- Palfrey, J.; Gasser, U. (2008). Generation Internet. Die Digital Natives: Wie sie leben, was sie denken, wie sie arbeiten. München.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. In: MCB University Press, 9 (5).
- Quandt, T.; Festl, R. (2013). Cybermobbing an Schulen. Universität Hohenheim. URL: <https://www.uni-hohenheim.de/news/rache-im-netz-4> [2013-08-18].
- Schorb, B.; Theunert, H. (2012). Medienpädagogik und Inklusion. JFF - Institut für Medienpädagogik (Hrsg.), merz 2012/01 München 2012.
- Süß, D. (2007). Mediensozialisation zwischen gesellschaftlicher Entwicklung und Identitätskonstruktion. In: Hoffmann, D.; Mikos, L. (Hrsg.): Mediensozialisationstheorien. Neuere Modelle und Ansätze in der Diskussion. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 109-130.
- Theunert, H.; Schorb, B. (2004). Sozialisation mit Medien: Interaktion von Gesellschaft – Medien – Subjekt. In: Hoffmann, D.; Merckens, H. (Hrsg.): Jugendsoziologische Sozialisationstheorie. Impulse für die Jugendforschung. München: Juventa, 203-219.
- Tiez, C. (2009). UN-Behindertenrechtskonvention umsetzen - Inklusive Bildung verwirklichen, Sozialverband Deutschland e.V. (Hrsg.). URL: http://www.sovd.de/fileadmin/downloads/broschueren/pdf/un-behindertenrechtskonvention_umsetzen.pdf.
- Volkmer, I. (2006). News in Public Memory: An International Study of Media Memories Across Generations New York: Peter Lang.
- Werning, C.; Stuckatz, D. (2012). Inklusive Medienpädagogik. Was ist das, wie geht das und was kann sie erreichen? Zeitschrift für Medienpädagogik, Heft 2012/01 Medienpädagogik und Inklusion.
- Wiggernhorn, G. und Vorndran, O. (2003). Computer in die Schule. Eine internationale Studie zu regionalen Implementationsstrategien. Verlag Bertelsmann Stiftung, Gütersloh. URL: http://www.bertelsmann-stiftung.de/bst/de/media/xcms_bst_dms_17088_17089_2.pdf.

